

PING PONG™

PING PONG™

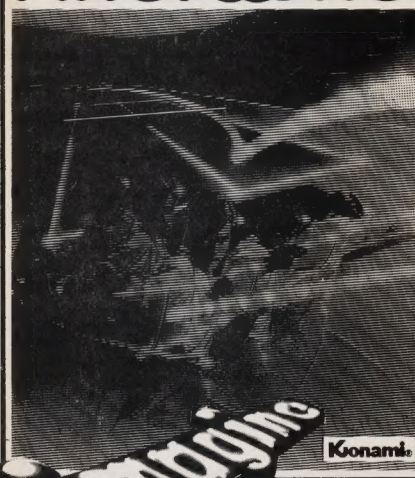
PING PONG™

PING PONG™

PING PONG™

COMMODORE 64

PING PONG™



Imagine
the name
of the game

Konami

PING PONG™

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Ping Pong runs on the Commodore 64.

The Game

Ping Pong is a realistic simulation of table tennis for one player. The screen displays a three dimensional view from above a ping pong table with the players depicted as bats. The game can be played at five different skill levels against the computer.

Loading

Cassette
Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the

RUN/STOP key simultaneously. The screen message should appear, press PLAY on tape. This program will now load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

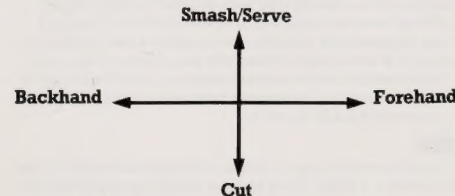
Disc

Insert joystick plug into port 2 of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer. Insert the game disc into the drive with the label facing upwards. Type: LOAD"*",8,1,(return). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

Controls

The game is controlled by joystick in Port 1 or Port 2.

Joystick



Drive Press fire button.

Serving

Toss up the ball for the serve by using the serve control. Move the joystick left or right to select either forehand or backhand respectively. Use cut or drive to hit the ball.

Playing

Each game is played to 11 points. The winner is the first to reach 11, however he must win by at least two clear points unless the score reaches 15, in which case the game will terminate.

The service changes after every five points scored, however if a tie score of 10-10 is reached the service changes after every point from then on.

In a game is the player wins then a new game is started on the next highest difficulty level.

Status and Scoring

Entering your name on the High Score Table

Select the desired letter by moving left or right and

press the fire to make your selection. A score of ten points is awarded each time a player manages to hit the ball. 500 points are awarded for a successful, point-winning smash. At the end of each level, 1000 points are awarded for each point of the winning margin, as a bonus. If a player's score is large enough he will be given the opportunity to enter his name in the high score table at the end of his game.

Hints and Tips

When To Use Each Shot Type

Smash - This is a superfast shot used to return 'floaters'. Floaters will make a distinctive sound.
Drive - This is a fast shot normally used to return the ball.
Cut - This is a slow shot which can be used to interfere with your opponent's timing.
Forehand or Backhand - Switching back and forth from backhand to forehand is effective when your opponent tries to catch you on your undefended side or when you want to force your opponent to move right or left.
The direction in which the ball is returned depends on the timing with which you hit it back.

Ping Pong Terminology

In - The serve or return is good.

Out - The serve or return is bad.
Net - A served ball hits the net and is OUT.
Duce - A tie score at 10 and above.
Love All - Score is 0-0 at the start of the match.

This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it direct to:

Mr. Yates, Imagine Software (1984) Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the tape will be returned immediately to you, at no charge.

PLEASE NOTE THAT THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.

PING PONG™

©Konami
©1986 Imagine Software (1984) Limited
Produced by D. C. Ward.

PING PONG™

Sein Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Imagine Software (1984) Limited und dürfen schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibeinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Ping Pong läuft auf dem Commodore 64.

DAS SPIEL

Ping Pong ist ein wirklichkeitsgetreu simuliertes Tischtennispiel.

Der Bildschirm zeigt einen dreidimensional von oben dargestellten Pingpongisch. Die Spieler sind als Schläger dargestellt.

Das Spiel kann auf fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen gegen den Computer oder einen anderen Spieler.

LADEN

KASSETTE

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß sie ganz zurückgespielt ist. Darauf achten, daß alle Kabel korrekt angeschlossen sind. Die SHIFT-Taste und die RUN-/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmansicht sollte folgen; PLAY-Taste drücken. Dieses Programm wird sich automatisch laden. Nach dem Laden den Bildschirmnachrichten folgen.

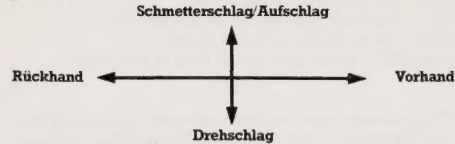
DISKETTE

Joystickstecker in den Joystickeingang 2 Ihres Commodore 64 stecken. Das Diskettenlaufwerk einschalten und danach den Computer. Die Spieldiskette mit der Etikette nach oben in das Laufwerk einlegen. Tippen Sie: LOAD""8,1,(return). Das Einleitungsbild sollte erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit einem Joystick in Port 1 oder Port 2 gesteuert.

JOYSTICK



Treibschlag – Schußknopf drücken

AUFSCHLAG

Ball durch Aufschlagstellung zum Aufschlagen hochwerfen.

Wählen Sie Vorhand oder Rückhand durch Bewegung des Joysticks nach links bzw. rechts. Zum Ballschlagen Drehschlag oder Treibschlag verwenden.

SPIELSTAND UND PUNKTWERTUNG

So setzen Sie Ihren Namen auf die Rekordtabelle:

Gewünschten Buchstaben durch Joystickbewegung nach links bzw. rechts anwählen und 'Feuer' drücken.

Jedesmal, wenn es einem Spieler gelingt, den Ball zu treffen, gibt es zehn Punkte. Ein erfolgreicher punktemachender Schmettermittelball wird mit 500 Punkten belohnt. Am Ende jeder Schwierigkeitsstufe gibt es einen Bonus von 1000 Punkten für jeden Punkt, um den der Sieger führt. Wenn die Punktzahl eines Spielers hoch genug ist, erhält er am Ende des Spiels Gelegenheit, seinen Namen auf die Rekordtabelle zu setzen.

SPIEL

Bei jedem Spiel wird auf 11 Punkte gespielt. Wer zuerst 11 Punkte erreicht, gewinnt, muß jedoch mit mindestens zwei Punkten führen, es sei denn es wird die Punktzahl 15 erreicht, bei der das Spiel aufhört.

Aufschlagwechsel alle fünf Punkte. Doch wenn ein Unentschieden von 10:10 Punkten erreicht wird, ist anschließend nach jedem Punkt Aufschlagwechsel.

Hat ein Spieler gewonnen, beginnt ein neues Spiel auf der nächsthöheren Schwierigkeitsstufe.

HINWEISE UND TIPS

Wann man welchen Schlag einsetzt.

Smash (Schmetterschlag) – Ein superschneller Schlag zur Rückgabe von 'Schwebepällen', die man am Geräusch erkennen kann.

Drive (Treibschlag) – Ein schneller Schlag, den man normalerweise zur Ballrückgabe verwendet.

Cut (Drehschlag) – Ein langsamer Schlag, mit dem man das Timing des Gegners störend beeinflussen kann.

Forehand or Backhand (Vorhand oder Rückhand) – Der ständige Wechsel von Vorhand und Rückhand ist dann wirkungsvoll, wenn der Gegner versucht, Sie auf Ihrer ungedeckten Seite zu überraschen, oder wenn Sie Ihren Gegner nach rechts oder links treiben möchten. Die Richtung der Ballrückgabe hängt von dem Timing ab, mit dem Sie ihn zurückschlagen.

Pingpong-Begriffe

In (Gültig) – Der Aufschlag bzw. die Ballrückgabe ist gut.

Out (Aus) – Der Aufschlag bzw. die Ballrückgabe ist schlecht.

Net (Netz) – Ein aufgeschlagener Ball trifft das Netz und ist AUS.

Deuce (Einstand) – Ein Unentschieden mit 10 Punkten und darüber.

Love All (Null beide) – Punktestand 0:0 zu Beginn des Spiels.

PING PONG™

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited.

Urheber: D. C. Ward

PING PONG™

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Ping Pong se passe sur le Commodore 64.

LE JEU

Le Ping Pong est une simulation, pleine de réalisme, du jeu de ping pong.

L'écran affiche une vue plongeante tridimensionnelle d'une table de ping pong, les joueurs étant représentés par des raquettes.

Le jeu peut se jouer à cinq niveaux différents d'adresse, contre l'ordinateur.

CHARGEMENT

CASSETTE

Placer la cassette, côté imprimé vers le haut, dans le lecteur de cassette Commodore, et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit apparaître, enfoncer ensuite la touche PLAY du lecteur de cassette. Le programme se chargera automatiquement. Une fois cette opération terminée, suivre les instructions sur l'écran.

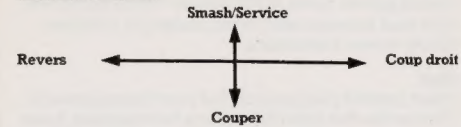
DISQUE

Insérer la prise de joystick dans l'orifice 2 prévu du Commodore 64. Mettre en circuit le mécanisme d'entraînement de disque puis l'ordinateur. Insérer le disque du jeu, étiquette vers le haut, dans l'entraînement. Introduire par clavier: LOAD""8,1,(return). L'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

COMMANDES

Le jeu est commandé par manche à balai dans le port 1 ou dans le port 2.

MANCHE A BALAI



Drive – appuyer sur le bouton Feu.

SERVICE

Lancer la balle en l'air pour le service en utilisant la commande de service.

Bouger le manche à balai à gauche ou à droite pour sélectionner soit coup droit soit revers respectivement.

Utiliser soit couper soit drive pour frapper la balle.

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Entrée de votre nom dans le tableau de score élevé.

Sélectionner la lettre désirée en bougeant à gauche ou à droite, et appuyer sur feu pour effectuer votre sélection. Un score de dix points est accordé chaque fois qu'un joueur parvient à frapper la balle. 500 points sont accordés pour un smash réussi, récolteur de points. A la fin de chaque niveau, 1000 points sont accordés pour chaque point de la marge gagnante, en prime. Si le score d'un joueur est assez élevé, il aura la possibilité d'entrer son nom dans le tableau de score élevé à la fin de son jeu.

JEU

Chaque jeu se joue jusqu'à 11 points. Le gagnant est celui qui arrive le premier à 11 points. Il doit, toutefois, gagner par deux points de plus au moins, à moins que le score atteigne 15, dans quel cas le jeu se termine.

Le service change tous les cinq points. Toutefois, si on obtient un score à égalité de 10-10, le service change dès lors après chaque point.

Dans un jeu, si le joueur gagne, un nouveau jeu commence alors au niveau de difficulté suivant.

CONSEILS ET TUYAUX

Quand utiliser chaque type de coup

Smash (Smash) – Il s'agit d'un coup extra-rapide utilisé pour renvoyer les "balles flottantes". Les balles flottantes auront un bruit très distinctif.

Drive (Drive) – Il s'agit d'un coup rapide, utilisé normalement pour relancer la balle.

Cut (Couper) – Il s'agit d'un coup lent qui peut être utilisé pour gêner le rythme de votre adversaire.

Forehand or Backhand (Coup droit ou Revers) – Changer du revers au coup droit et vice versa est efficace quand votre adversaire essaie de vous attraper du côté non défendu ou quand vous voulez forcer votre adversaire à aller à droite ou à gauche.

La direction du retour de la balle dépend du rythme auquel vous rendez le coup.

Terminologie du ping pong

In (bon) – Le service ou la balle relancée est bon.

Out (nul) – Le service ou la balle relancée n'est pas bon.

Net (filet) – Une balle servie frappe le filet et est nulle.

Duce (égalité) – Un score à points égaux de 10 et plus.

Love All (zéro partout) – Le score est de 0-0 au début de la partie.

PING PONG™

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited.

Produit par D. C. Ward